ENIX
NINTENDO64
WONDER PROJECT J2
ワンダープロジェクト ジェイツー
コルロの森のジョゼット
取扱説明書
コントローラ
パック付き
コミュニケーション・アドベンチャー
1人用
コントローラ
パック 対応 72
NUS-NJ2J-JPN

ごあいさつ

このたびは“NINTENDO64”専用ソフト『ワンダープロジェクトＪ２～コルロの森のジョゼット』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠ 警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠ 注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

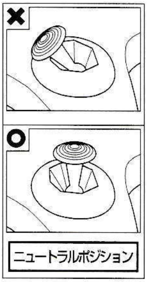
NINTENDO64コントローラについて

NINTENDO64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。



＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。

この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

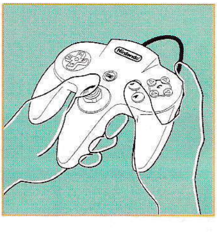
3Dスティックから指を離し、Lトリガーボタンと Rトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

＊3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。

コントローラの握り方

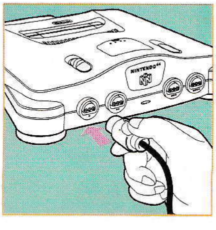
『ワンダープロジェクトＪ２』では、右の図のようなコントローラの握り方（ライトポジション）をお薦めします。この握り方では、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができ、右手親指でA/BボタンおよびCボタンユニットを使い分けることが可能です。また人差し指は、コントローラ裏側のZトリガーボタンを間違えて押してしまうことのないように、自分に合った位置に添えておくとよいでしょう。



コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、コントローラは本体全面のコントローラコネクタ1～4のうち、どの位置に接続しても操作することができます。ただし、ゲーム中に接続変更した場合はリセット、もしくは電源をOFFにしないかぎり操作ができませんのでご注意ください。

＊このゲームは１人用です。コントローラは１個しか使用しません。



コントローラパックについての注意

この『ワンダープロジェクトＪ２』にはデータ保存用にコントローラパックが同梱されています。
コントローラパックを使用する上で、次の２点を忘れないようにして下さい。

☆**本体の電源スイッチを入れる前に、コントローラパックを必ず差し込んでおいて下さい。**

☆**データを読み込んでいる最中、またはデータを書き込んでいる最中は、絶対にコントローラパックを抜き差ししないで下さい。**

－コントローラパック使用上のエラーメッセージについて－

こんなときは……『コントローラパックがありません』

コントローラパックが接続されていないときに起こります。コントローラパックを接続して下さい。

こんなときは……『ノートが作成できません～』

ほかのゲームデータが残っているため, J２用のページが１ノート分（J２は１ノート24ページ必要）確保できないときに起こります。コントローラパックメニュー画面で、他のゲームデータを削除し十分な空きページを確保するか、新しいコントローラパックを用意して下さい。

＊コントローラパック画面は、スタートボタンを押しながら電源を入れるか、リセットボタンを押すと呼び出せます。

こんなときは……『コントローラパックにエラーが発生しました』

コントローラパックのアクセスに失敗すると発生します。ハードに異常があるか、ゲーム開始時にチェックしたコントローラパックとアクセスしたときのコントローラパックが違っているときに起こります。各機器が正しく接続されていることを確認し、もう一度アクセスしてみて下さい。

WONDER PROJECT

ワンダープロジェクト ジェイツー

コルロの森のジョゼット

生みの親ジェペット博士に先立たれ
ギジンの少女ジョゼットは
小さな相棒とふたりぼっち
生まれ育ったコルロの島に別れを告げ
いざ進まん
新天地ブルーランドへ

CONTENTS
もくじ

ジョゼットの住む世界	6 ストーリー紹介 8 キャラクター紹介 12 ステージ紹介 14 『コミュニケーション・アドベンチャー』ってなに？
さあ、冒険の旅に出よう！	18 ゲームのはじめかた 20 ゲームのおわりかた 22 画面表示のみかた 24 基本操作説明
ジョゼットをよく知ろう	26 バード＆ジョゼットのうごかしかた 30 ジョゼットの成長システム 34 ジョゼットの状態をつかむ
ヒント集	38 アイテム一覧 42 ゲーム序盤はこんな感じ 44 なんでも質問箱

ストーリー紹介

ジェペット博士の愛を一心に受け
この世に生を受けたギジンの女の子ジョゼット
博士の言葉に従い、ひとりと一羽でやってきた新天地ブルーランドで
彼女はいったい何を見るのだろう？

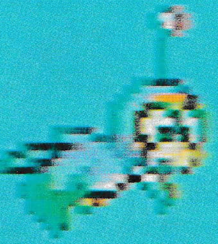
前作ピーノの冒険から15年
コルロ島に再び異変の予感が

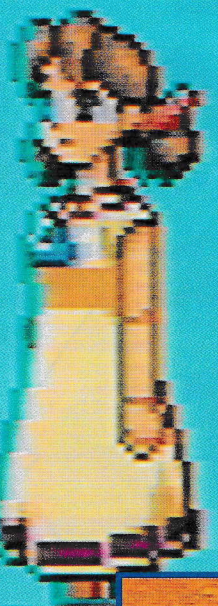
その勇気によって、
南海の楽園コルロ島に平和を取り戻したギジン（機械人間）の少年ピーノ。

あれから15年の月日が流れ、ピーノの生みの親、ジェペット博士は、再び全身全霊を傾けて一人のギジンをつくりあげました。その名をジョゼット、最新鋭型ギジンの女の子です。
大好きな博士や相棒のインターフェイスロボ・バードに囲まれ、毎日が発見と驚きの幸せな日々が始まることになりました。

平和な生活を送っていたある日、ジェペット博士はジョゼットに向かい、「ブルーランド島へ行き、そこの古い知り合いの所にお世話になりなさい」と告げます。

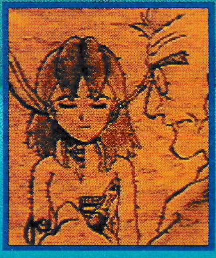
●ジョゼットの住む世界



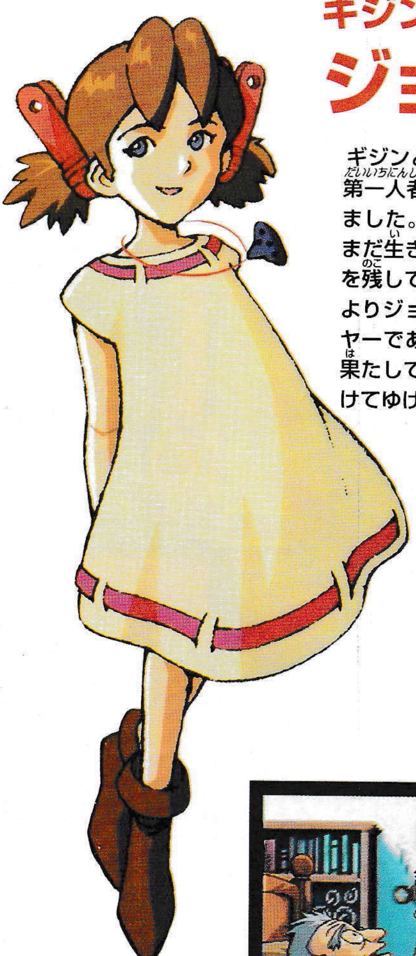


突然のことに驚き戸惑うジョゼット……。そのうえ追い打ちをかけるように博士は病に倒れてしまいます。実は博士は自分の命がもうそれほど長くないことに気づいていたのでした。
博士の身体を心配しながらも、ジョゼットはブルーランド島行きを決心します。ところがそれを聞いて安心したのか、博士は静かに息を引き取ってしまいます。
残されたのは悲しみに暮れるバードと、まだ「死ぬ」ということが理解できず呆然とするジョゼットでした……。

ジェペット博士の言う“ブルーランド島の古い知り合い”とは、あなたのことです。秘められた能力をまだ発揮できないでいるジョゼットを、導いてあげられるのはあなたしかいません。



キャラクター紹介

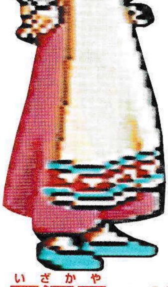


ギジンの少女
ジョゼット（ギジン5984型）

ギジンと呼ばれる機械人間の女の子で、ギジン工学の第一人者、ジェペット・ラマルク博士によって作られました。限りなく人間に近い最新型ギジンでしたが、まだ生きていく上の基本的な知識を学びきらない彼女を残して、博士は亡くなってしまいます……。遺言によりジョゼットが一人前になるまでの手助けはプレイヤーであるあなたにゆだねられることになりました。果たして彼女は、新天地ブルーランドで無事生活を続けてゆけるのでしょうか？

インターフェイスロボ
バード（ギジン5980型）

直 接には届かないあなたの声を、ジョゼットに伝えてくれる“インターフェイスロボ”。小さいけれど、ジョゼットよりひとあし早く作られた兄貴分でもあります。



ジョゼットの生みの親

ジェペット・ラマルク博士

コルロ島に住む天才科学者。常にギジンのことを思う優しい心の持ち主でしたが、まだ未完成のジョゼットを残して亡くなってしまいます。

居酒屋のおかみ

カレンさん

メガフロート・ノアで居酒屋を開いている威勢のいいおかみさん。ジョゼットを暖かい目で見守っています。

深海漁師

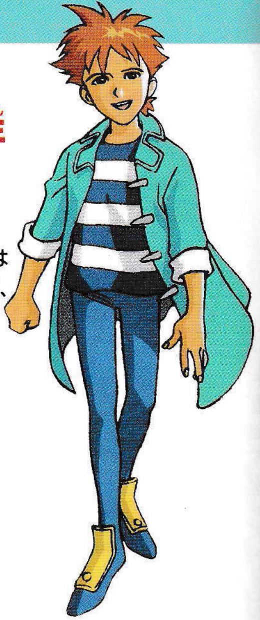
フィッシャ

鉱石発掘のため深海にしか魚類のいないブルーランドの深海漁師。挨拶のできない人は苦手です。

謎の少年

ポッコ

ジョゼットや博士と同じコルロ島出身。なぜかジョゼットの行く先々に現れる不思議な少年です。



ブルーランドの好青年
アーノルド

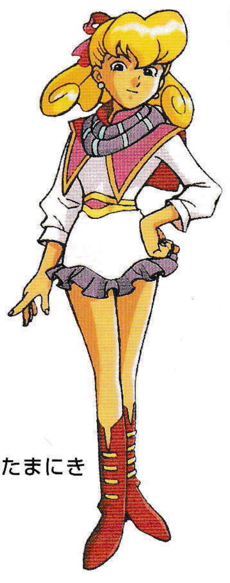
なかなかの二枚目で女の子人気はぴかいち。ノリの軽さに反して、博識な一面も持っています。

カレンの娘
サファイア

カレンの娘で負けん気はお母さんゆずり。ちょっとクールな雰囲気ですが、根は優しい女の子です。

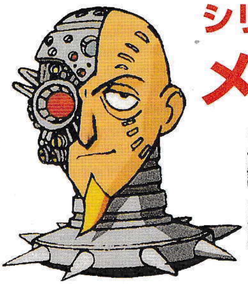
憎めない2人組
ドロ＆ボー

ジェペット博士とは古い知り合いの２人。ジョゼットがブルーランドに来る道案内をしてくれました。



ブルーランド市長の娘
パール

美人で頭も良いのですが、ちょっとわがままなのがたまにきず。アーノルドに片思いしています。

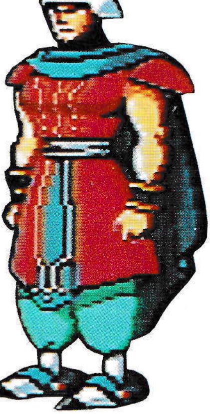


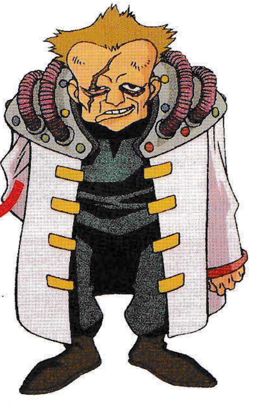
シリコニアン帝国参謀
メッサラ

以前はコルロ島の宰相でしたが、謀反を企んで失敗。一度は破壊されたものの、シリコニアン帝国の参謀として甦りました。

シリコニアン帝国
親衛隊長
ハーベン

シリコニアン帝国親衛隊長。まじめな性格で厳しい隊長だが、根は優しい心の持ち主。父親直伝の武術の達人でもある。





シリコニアン帝国
科学者
フラーケン

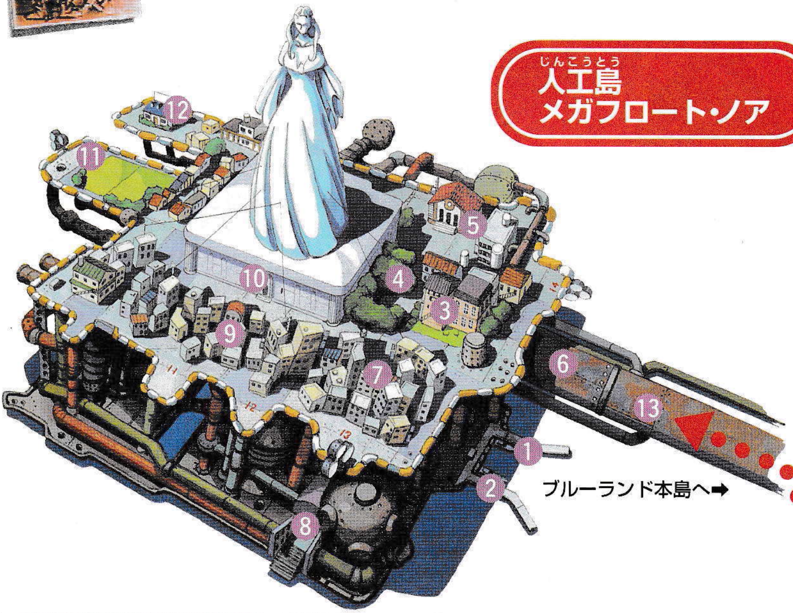
シリコニアン帝国兵器開発リーダー。様々な強力兵器を発明した優秀な科学者ですが、冷酷な性格の持ち主。

謎に包まれた皇帝
シリコニアン13世

悪の帝国シリコニアンの第13代皇帝。全ては謎に包まれ、その実体を知っているのはほんのひとにぎりだけです。

ステージ紹介

人工島 メガフロート・ノア



1. **メガフロート・ノア１番ピア** 深海漁師のたまり場。
2. **メガフロート・ノア２番ピア** ジョゼットたちの暮らすドルフィン号が停泊しています。
3. **カレンの居酒屋** カレンさんの開く居酒屋。常連の３人組がいりびたっています。
4. **人工島公園** 色々な人が訪れているので思わぬ情報が聞けるかもしれません。
5. **映画館スッカラ座** ５種類の映画が上映されています。ポスターを見て選んでください。
6. **パイプ通路の入口** ブルーランド本島へ行く細長い通路。
7. **ゴミ捨て場** 島中のゴミが集められています。
8. **ガンテ深海船修理場** 造船技師ガンテの経営する修理工場。
9. **あやしい裏通り** ひとけもなく薄暗い通り。あまり近づかない方がいいかもしれません。
10. **女神セドナ・ブルーの入り口** ブルーランドの漁師たちの守り神セドナ・ブルーがあります。
11. **人工島広場** 美しい海が一望できる憩いの場。
12. **人工島病院** 島一番の大きな病院。
13. **ブルーランド本島へ** ここを選ぶとブルーランド本島の画面に切り替わります。

生まれ故郷のコルロ島を離れ舞台は新天地へ……

14 役所前広場 大勢の人が集まりにぎわいを見せています。

15 ブルーランド市役所・職業登録課 自動端末機でアルバイトの登録ができます。

16 シリコニアン映画撮影所 シリコニアン帝国の占領下で、戦意高揚映画が撮られています。

17 プロトン採掘場 ブルーランド特産のプロトン鉱石採掘場。

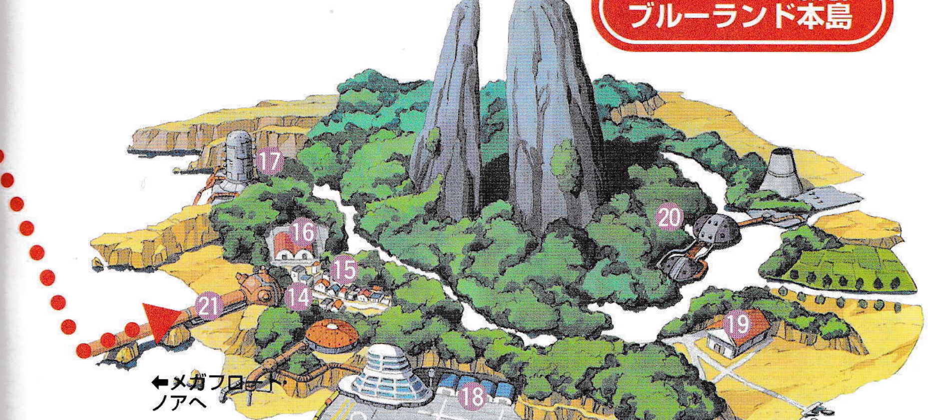
18 シリコニアン空軍・ブルーランド駐屯地 兵士たちのうわさ話が聞けます。

19 シリコニアン空軍・格闘場 シリコニアン軍による取り締まりが行われる事もあります。

20 ブルーランドの森 ブルーランド本来の豊富な緑が残されています。

21 メガフロート・ノアへ ここを選ぶとメガフロート・ノアの画面に切り替わります。

ブルーランド本島



『コミュニケーション・アドベンチャー』ってなに？

これはまったく新しいタイプのゲームだ！

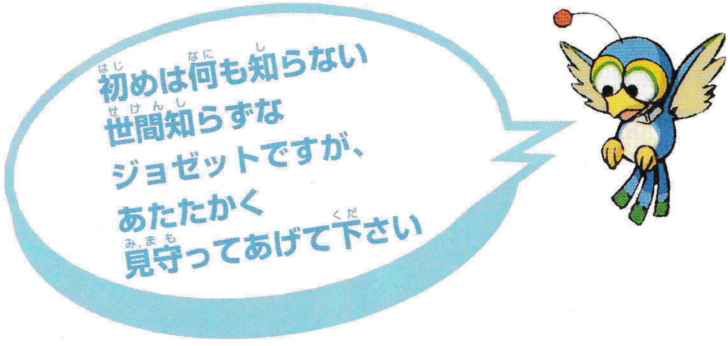
キャラクターと“心のふれあい”が出来るゲーム、それがコミュニケーション・アドベンチャーゲームです。従来のようにこちらの意志を一方的に伝えるだけでなく、相手からも意見が返ってくる画期的なシステムです。

自分自身で考え行動する“人工人格”

ジョゼットには、NINTENDO64で初めて実現することが出来た高速思考ルーチン“人工人格”が組み込まれています。そのため物事の判断や実際の行動に移すスピードが格段に短縮され、その思考速度は限りなく人間に近いレベルにまで到達しています。前作の主人公・ピーノはこちらの伝えた意志をただパターン化されたリアクションで返すだけでしたが、今回のジョゼットはプレイヤーの意志を理解したうえで推論し、さらに自分なりに質問してくることもあります。プレイヤーと彼女の間に交わされるこのリアルなコミュニケーションによって、いままで体験したことのない“心のふれあい”を感じとることが出来ることでしょう。

頭はとてもいいけど、何かが欠けてる……

このように頭はとてもいいジョゼットですが、ひとつだけ大きな問題があります。それは生きていくために必要な基本的知識が、まだ不完全であるところです。ジェペット博士がまだその教えを終わりきらないうちにジョゼットを残して先立ってしまったため、知能（＝考える力）は高くても知識（＝物事の善し悪し、常識など）の一部がまだ足りない、というアンバランスな状態となっているのです。だからプレイヤーの皆さんは、ジョゼットの足りない知識を補い正しく理解してもらえるよう、うまく導いてあげる必要があるわけです。

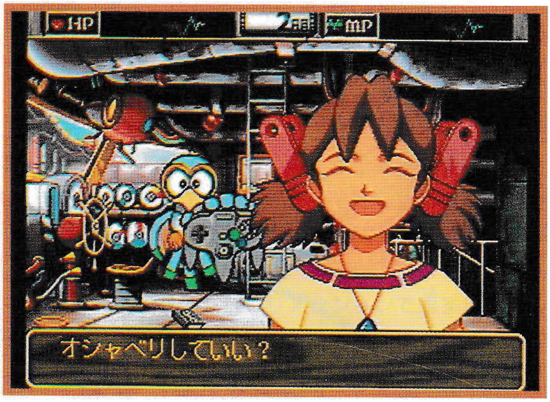


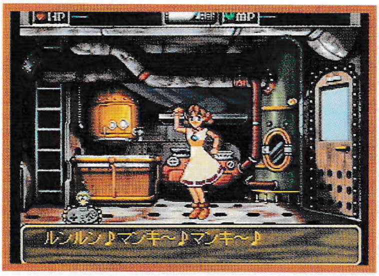
『ほめる』、『しかる』だけじゃない！ 会話で広がる豊かなコミュニケーションの世界

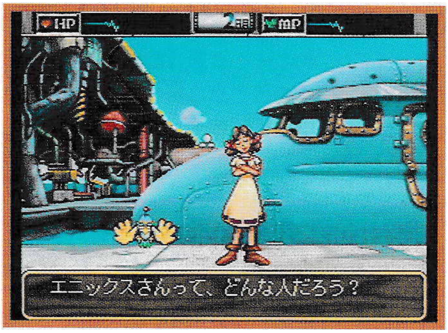
そんな大事なコミュニケーションですが、こちらが一方的に命令を下すという単純なものではありません。プレイヤーが指示したことに対してリアクションを返すだけでなく、それをもとにして自分で推論し質問を投げかけてくるジョゼット。またそれだけでなく、ときには彼女の方から話しかけられ、何かしようとせがまれて世間話をしたり、クイズをしたりすることだってあります。こうした双方向のコミュニケーションが繰り返されることで2人の信頼は深まり、同時にジョゼットの頭の中にいろいろな知識が蓄積されてゆくのです。

ジョゼットはとってもおしゃべり好き

明るく元気なジョゼットはとても話し好きです。ちょっとでも退屈するとどんどん話しかけてきてくれるでしょう。そこで大切なのは、会話することで、あなたとジョゼットのあいだの信頼関係が深まるということです。だから、ジョゼットが話しかけてきたらなるべく耳を傾けてあげるようにしましょう。







コミュニケーションの流れ

（ジョゼットの気持ちを表現）

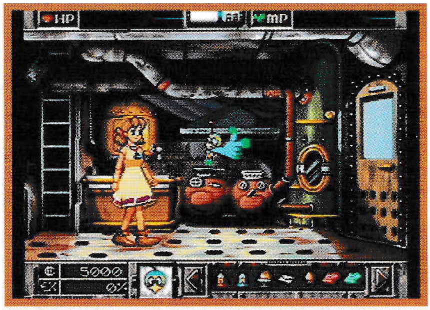
（信頼・友情）　　（友人・会話の手助け）

ジョゼット ⇄ **バード** ⇄ **プレイヤー**

プレイヤーの心を表現　　心を伝える

プレイヤーとジョゼットを結ぶ インターフェイスロボ—バード

ジョゼットとのコミュニケーションといっても、彼女はあなたの声を直接聞くことが出来ません。あなたの声を耳にしジョゼットに指示を伝えることが出来るのは、“インターフェイスロボ”のバードだけなのです。彼をうまく動かしてジョゼットを導いてあげて下さい。



どんな子になるかはプレイヤーのあなたしだい

ジョゼットはとても頭が良く、いちど言ったことは全て覚えてしまいます。また基本的に彼女自身では物事を判断できないので、あなたの導き方しだいでどんな性格にもなりうる可能性があります。彼女がどの女の子になるのかは、ひとえにあなたしだいなのです。

ゲームのはじめかた

初めてゲームをするときは……

本体にカセットをさし込みスイッチをオンにすると、オープニングデモが始まります。スタートボタンで省略することもできますが、ジョゼットがブルーランドに来ることになった理由や前作とのつながりなどここでしか分からないことがあるので、初めてプレイする人はお見のがしなく！

いざ、冒険の旅へ！

『始める』を選んでレッツゴー

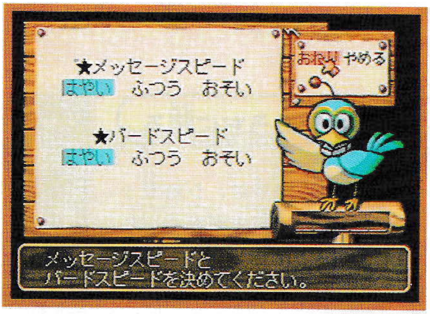
コマンドの１番上にある『始める』を選ぶといよいよ冒険の始まりです。セーブデータを保存しておける日記は３つ用意されていますので、空いている日記の中から好きなものを選んで始めて下さい。

名前を付けよう

プレイヤーの名前登録やジョゼットの名前変更をする画面です。入力した名前はBボタンで１文字ずつキャンセルできますが、一度ゲームを始めてしまうと、あとから直すことは出来ませんので、注意して下さい。

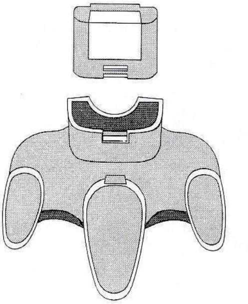
メッセージスピード＆バードスピード決定

メッセージやバードのスピード調整をすることができます。スピードはそれぞれ「はやい」、「ふつう」、「おそい」の3段階から選ぶことができます。



電源を入れる前に！

本体の電源を入れる前に、コントローラパックをコントローラ背面のさし込み口に入れておくのを忘れないで下さい。データセーブはコントローラパックがないとできません。また本体の電源がオンのときに抜き差しを行うと、データが正しく保存されない場合があります。また別のゲームのデータが記録されているコントローラパックを使用するときは、データのリセットが必要です。P4の注意をよく読んでからゲームを始めて下さい。



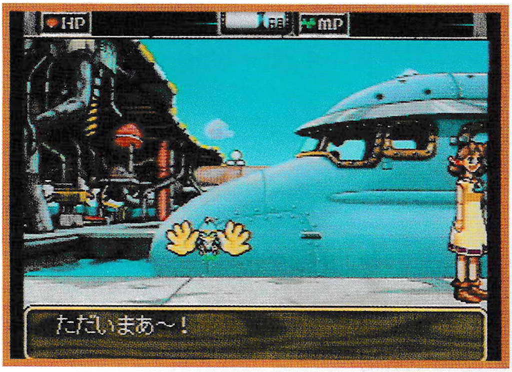
プレイ中の抜き差しはしないでね

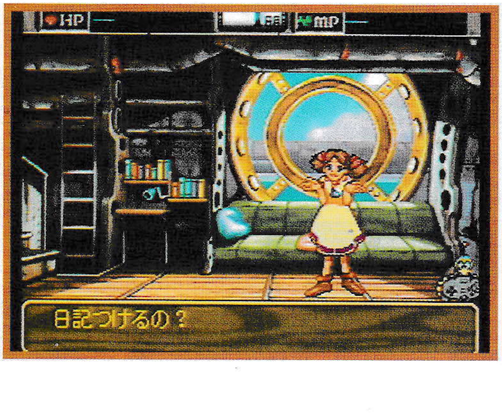
ゲームのおわりかた

セーブしたいときは……

まずはおうちに帰る

セーブできる場所は、ジョゼットとバードが寝起きをともにしているオンボロ船・ドルフィン号の中だけです。真ん中の船室にある「おやすみソファー」がその唯一のセーブポイントになっています。このソファーに座ると『日記つけるの？』と聞いてくるので、『ハイ』と答えればセーブすることができます。セーブ終了後、体力・気力の充電やゲーム終了などのコマンドを選ぶことも可能です。



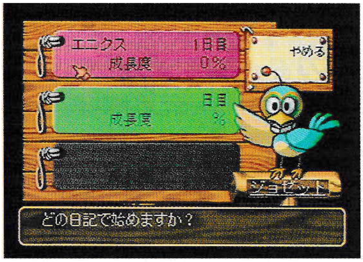


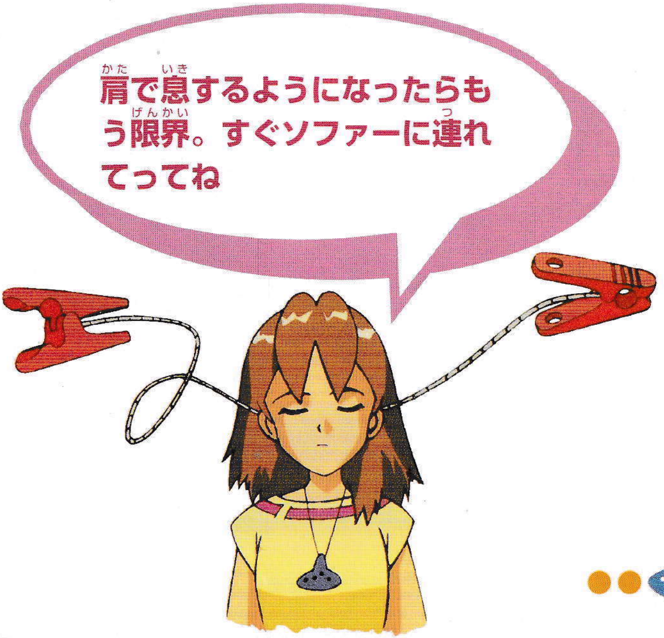
体力・気力の回復も忘れずに！

セーブをするかどうかの質問のあと『体力と気力を充電するの？』と聞いてくるので、『ハイ』と答えるとそれぞれ回復します。費用は50コルロですが、体力オイル・気力オイルを買うのに比べたらずっと割安なうえ、もし限界を超えて故障してしまった場合、修理費用300コルロに日数３日間もかかります。あまり無理せずマメに回復を図っておいた方がよいでしょう。

続きから始めるときは……

セーブしたデータの続きから始めるときは、あらかじめセーブしてあった日記を選択すれば、もう一度最後にセーブした時点から始めることができます。この『始める』コマンドのほかにも、セーブしてある日記のデータを消すコマンドや写すコマンドもあります。もし新しく始め直したいときに日記がいっぱいの場合は、これらのボタンを使って空いている日記を作って下さい。





画面表示の見方

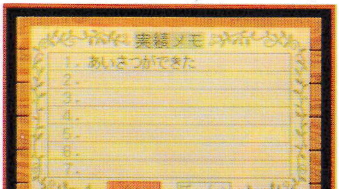
このゲームは、特別なイベントなどをのぞいて、こんな画面で進みます。各表示には次のような意味があり、ジョゼットの状態やゲームの進行をチェックすることができます。

体力

心電図のように表示されるこのゲージは、ジョゼットの体力を表しています。ふだんは青いこのゲージが、黄色になったら注意、赤になったら要注意です。体力オイルを使うかソファーで休んで回復するようにしてください。
(→体力回復の方法は20ページに)

実績メモ

ゲームを進めるにしたがって、ジョゼットはいろんなことを覚えます。この部分にバードを移動させてZトリガーを押すと、これまでにジョゼットが覚えた行動が表示されます。

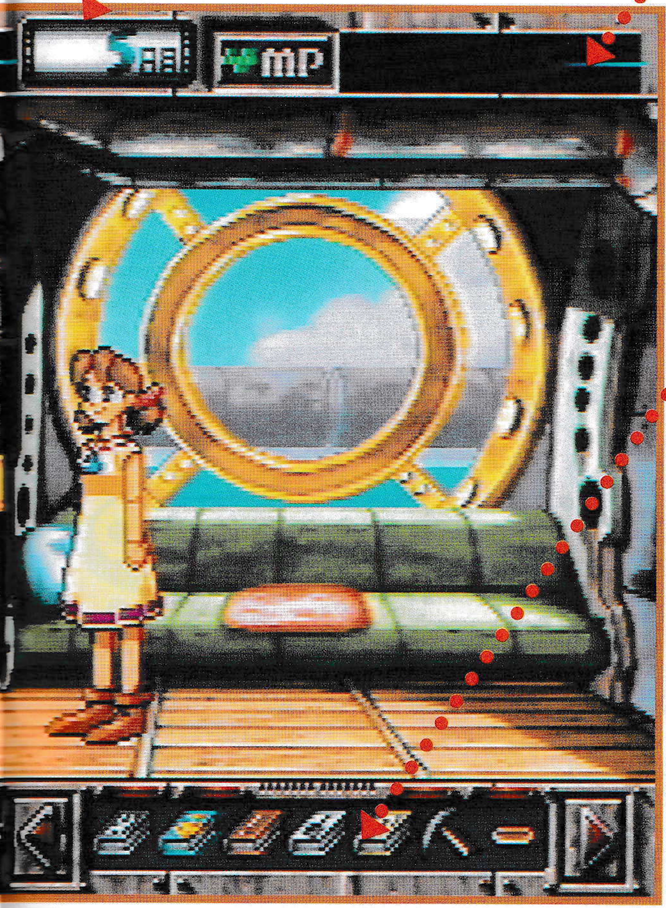


お金&実績値

上がジョゼットの所持金、下が実績値を表します。ジョゼットが覚える行動は全部で25個ありますが、そのうち何%を現在覚えているかを表すのが実績値です。

経過日数

ゲームを始めてから、これまでに経過した日数。



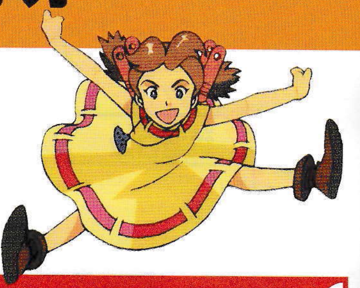
気力

ジョゼットは、一生懸命考えたり、本を読んだりするときに気力を使います。体力と同じように黄色で注意、赤で要注意。気力オイルを使うかソファーで休んで回復させましょう。
(→気力回復の方法は20ページに)

アイテム

いま持っているアイテムの一覧が表示されます。左右の◀▶にバードを移動させてZトリガーを押すか、Cボタンの左右を押すことでスクロールさせて選ぶこともできます。
(→アイテムの使い方は28ページ)

基本操作説明



コントローラの主な使い方を説明します。より詳しい操作法は、このあとのページを参照してください。

基本操作一覧表

バードへの指示はこの2つのボタンで

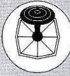
3Dスティック

①バードを動かす ………詳しくは26ページ
②アイテムモードへの出入り（組み合わせ）…→

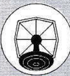
Zトリガー

①コマンドの決定
②ジョゼットを呼ぶ ……詳しくは26ページ
③アイテムモードへの出入り（組み合わせ）…→
④文章の早送り

アイテムモードへの出入り



3Dスティック上 ＋ Zトリガー
＝アイテムモードへ入る



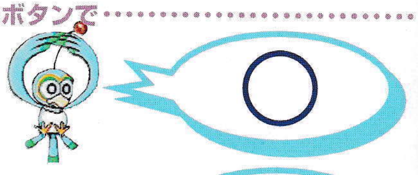
3Dスティック下 ＋ Zトリガー
＝アイテムモードを出る

………詳しくは26ページ

ジョゼットへの意志表示はこの3つのボタンで

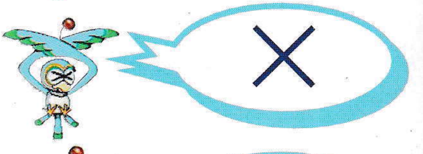
Aボタン

①「いいよ」「そうだね」などの意志表示
……………………………詳しくは31ページ



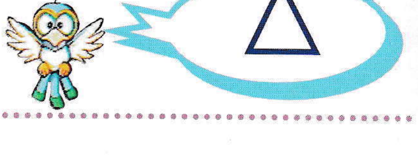
Bボタン

①「ダメ」「違うよ」などの意志表示
……………………………詳しくは31ページ

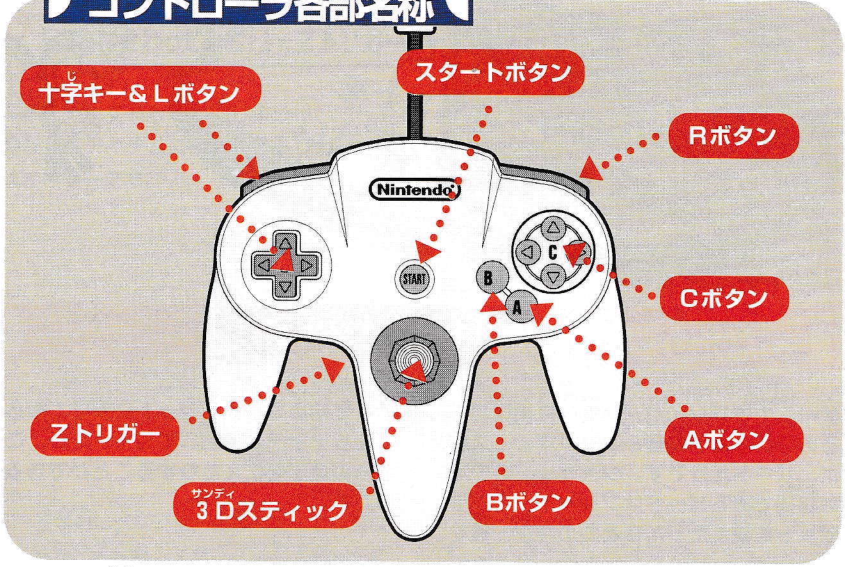


Rボタン

①「どちらでも」「無視」などの意志表示
……………………………詳しくは31ページ
②ジョットを止める ……詳しくは26ページ

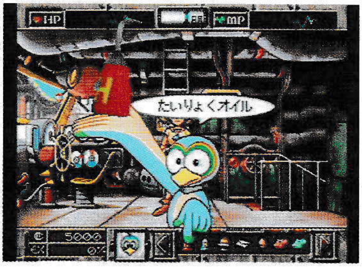


コントローラ各部名称



アイテム操作はこの3つのボタンで

Cボタン



- ●ボタン上 ………アイテムをしまう
- ●ボタン左右…アイテムをスクロール
- ●ボタン下 ……アイテムを移動する
  （ジョゼットを止めるRボタンの代わりにもなります）

……………………………詳しくは28ページ

この2つのボタンはほとんど使いません

スタートボタン

ゲームを始めるとき、ポーズをかけるときにのみ使用

十字キー＆Lボタン

このゲームでは使いません

バード&ジョゼットの動かしかた

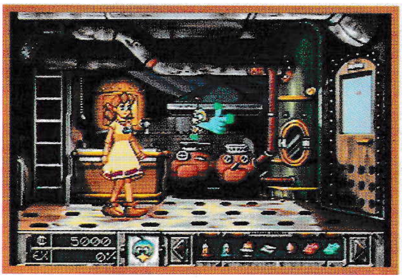
ボクを上手に操って
おてんばなジョゼットを
うまく導いてあげて下さい

あなたが動かせるのはバードだけ

ゲーム中でプレイヤーが実際に操作できるのは、小さな鳥型インターフェイスロボ・バードだけです。ジョゼットの忠実な相棒であるバードはプレイヤーとジョゼットを繋ぐたったひとつの存在。彼を通して初めて、ジョゼットに動いてもらったりアイテムに触ってもらったり、こちらの意志を伝えたりすることができるのです。

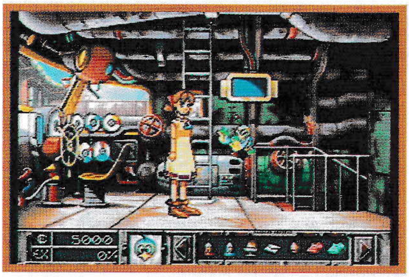
「こっちに来て!」=Zトリガー

ジョゼットの行ってもらいたい方向へバードを移動させてZトリガーを押します。するとジョゼットは指示された方向に向かって歩き始めます。走らせたいときは、2回連続押しして下さい。



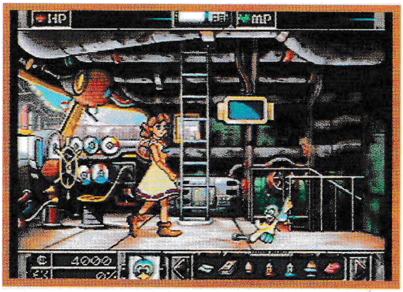
「止まって!」=Rボタン

ジョゼットが移動をしているときに、Rボタンを押すと足を止めます。そのときのバードの位置はどこでもかまいません。
(Cボタンでも代用できます)



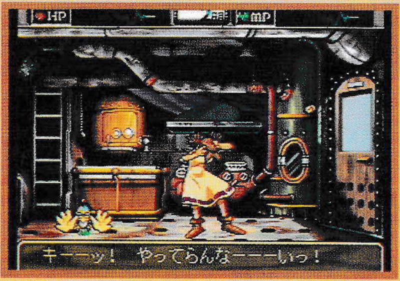
「これにさわってみて!」=Zトリガー

移動を指示するときと同じように、バードを動かしてアイテムに合わせZトリガーを押せばオーケーです。



ジョゼットがいうことをきいてくれないときは……

基本的にプレイヤーの頼んだことは素直に聞いてくれるジョゼットですが、たまにいうことをきいてくれないことがあります。それはジョゼットの感情の起伏が激しくなっている現れです。彼女の心の中で感情バランスが崩れ自分でもコントロールできなくなってしまっているのです。そんなときはP34の『ジョゼットの状態のつかみ方』を読んで対処法を考えてみてください。いつも彼女の気持ちになって考え、信頼を裏切らないようにしていればあまり困ることもないはずです。



詳しくはP34を見てみよう!

アイテム編

アイテムの出し入れと移動

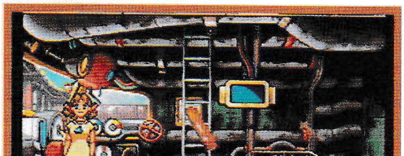
アイテム関係はCボタンが便利

アイテムの移動=Cボタン下

フィールド上のアイテムの位置を動かしたいときは、Cボタンの下を使います。アイテムの所へバードを移動させ、Cボタンの下を押したままで動かせます。置きたい位置にきたらCボタンを放して下さい。

アイテムをしまう=Cボタン上

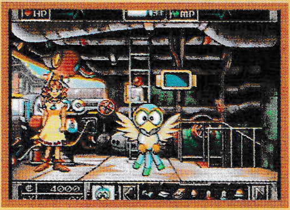
フィールド上に出ているアイテムを、しまいたいときはCボタンの上です。動かすときと同じようにバードをアイテムに合わせ、Cボタンの上を押すとアイテムを投げてしまってくれます。



ほんとバードにはお世話になりっぱなし……でもプレイヤーさんの声はバードにしか聞こえないの

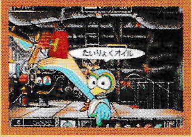
アイテムモード

●アイテムモードへの出入り= 3Dスティック下／上 + Zトリガー



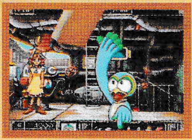
画面の下にあるアイテムウィンドウのアイテムを使うときも、バードの手助けが必要です。彼をアイテムモードへ呼ぶには、3Dスティックを下に倒しながらZトリガーを押します。逆にフィールドに戻ってもらうときは、3Dスティックを上に倒しながらZトリガーを押して下さい。

●アイテムの選択= Cボタン左右／3Dスティック



バードにアイテムモードへ来てもらったら、Cボタンの左右でアイテムを選ぶことができます。また両端にある矢印をZトリガーで押して、選ぶことも可能です。

●アイテムの決定=Zトリガー



使いたいアイテムをバードの指で選んだら、Zトリガーを押すとジョゼットのところに投げ込んでくれます。

★アイテムモードに入れない!?

本体の電源を入れるときに3Dスティックをいじっていると、正しい方向を指示できなくなり、アイテムモードへの出入りができないときがあります。そんなときは、3Dスティックには触れずに、LボタンとRボタンを同時に押しながら、スタートボタンを押して下さい。3Dスティックがニュートラルに戻ります。

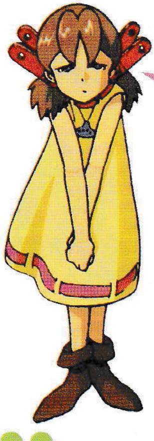
ジョゼットの成長システム

まだ未完成のジョゼットは知らないことがいっぱい

物事を考える頭脳は非常に優れていても、その判断の材料となる知識がまだ完璧ではないジョゼット。プレイヤーであるあなたは彼女が立派に一人立ちしていけるよう手助けしてあげなければなりません。

互いのコミュニケーションで成長してゆくジョゼット

2人の間で交わされる会話によって、彼女はどんどん知識を広げていきます。ジョゼットが質問してきたり何か行動をとったときは、あなたなりの答えをすぐに教えてあげて下さい。

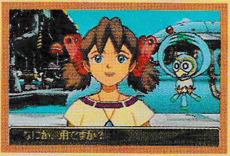


ときには
しかることだって
大切よ……

●バードの合図でプレイヤーの意志を伝えよう●

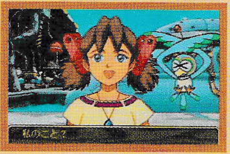
ジョゼットの質問や行動に対してプレイヤーの答えが必要なときは、そのすぐ後にバードがコントローラパッドを出して合図をします。プレイヤーはその表示が消えないうちに、答えてあげて下さい。

●Aボタン…「いいよ」「そうだね」「よしよし」「知ってる！」など好意的な気持ち　=青の心ボタン



ジョゼットの質問や行動に対し、あなたが「いいね！」と思ったときに使うボタンです。

●Bボタン…「ダメ」「違うよ」「こらっ！」「知らない」など反意を現す気持ち　=緑の心ボタン



ジョゼットの質問や行動に対し、あなたが「やだなあ！」と思ったときに使うボタン。

●Cボタン…「どちらでも」「ふ〜ん」「わからない」判断しないとき　=灰色の心ボタン

判断しにくいとき、それまでに言ったことと矛盾が生じてしまうときなどに使うボタン。

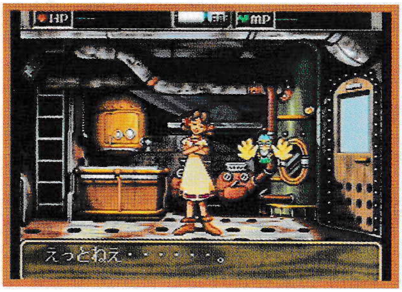
★間違えて押してしまったとき……

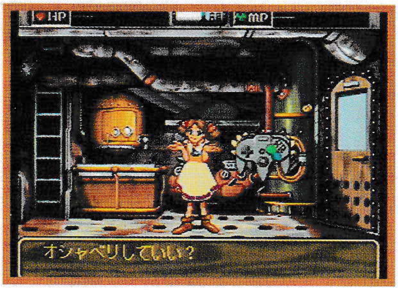
物覚えのいいジョゼットだけにまちがえてしまったら大変です。素早く押し直せば間に合うので、すぐに取り消しましょう。

ジョゼットとプレイヤーのあいだは相互コミュニケーション

自分から話しかけてくる好奇心旺盛なジョゼット

人工人格を持ったジョゼットは、あなたと話した内容や街で見聞きしたことは全て覚えています。そしてそれをもとに、いつも自分なりに考え事をしています。だから、もし自分の知っている知識では理解できないとき、彼女からあなたに疑問を投げかけてくるのです。



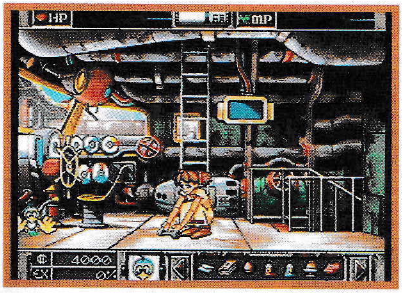


ジョゼットが質問してきたときはもちろん、ちょっとした世間話でもなるべく彼女の話を聞いてあげて下さい。内容はともかく、コミュニケーションをとることで彼女との信頼関係が深まってくるのは、実際の人間関係と同じです。

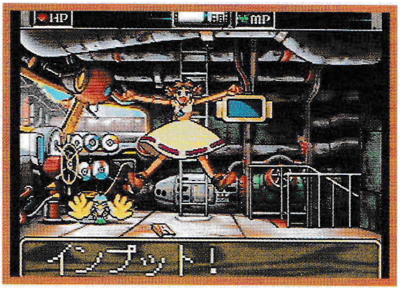
ときにはこっちから話しかけてみるのも……

もちろん、あなたの方から彼女に話しかけてみるのも大切です。AボタンかBボタンを押すと、ジョゼットに話しかけることができます。悲しいことがあったり、落ち込んでいるときは、話しかけてはげましてあげましょう。悲しみや不安をやわらげてあげることができるかもしれません。

ジョゼットにアイテムの使い方を教える



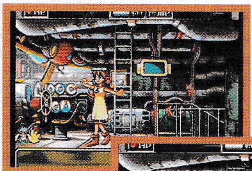
ジョゼットに対するプレイヤー側からのアプローチとして、いちばん重要なのはアイテムの使い方を教えてあげることです。まずはバードを使ってアイテムにふれてもらい、その反応を見ましょう。何も知らないジョゼットはとんでもない行動を取ることもありますが、根気よく教えてあげて下さい。

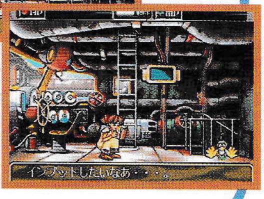


何度もチャレンジするうちに正しい使い方をするときが来ます。そうなったらすぐにほめて、覚えてもらいます。ただし本の中身を読んで理解するときは気力ポイントを大量に使うので、もう一度読ませて「インプット」してもらわなければなりません。その前に気力を回復してあげましょう。

“やっちゃいけないこと”を覚えるジョゼット

アイテムの使い方といっても正解はひとつだけとは限りません。例えば「本」の場合、「読む」というのが正しいのですが、「頭に乗せて歩く」というのも、バランス感のアップに役立つ面があります。そのためこのゲームでジョゼットが覚えるようになっているのは、「正しいこと」ではなく「間違ったこと」の方です。つまり正しいと教えても他の行動をとることはありますが、間違っていると教えた行動は二度としないので、否定の指示は、よく考えて出すようにして下さい。

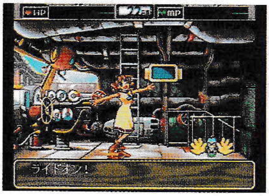




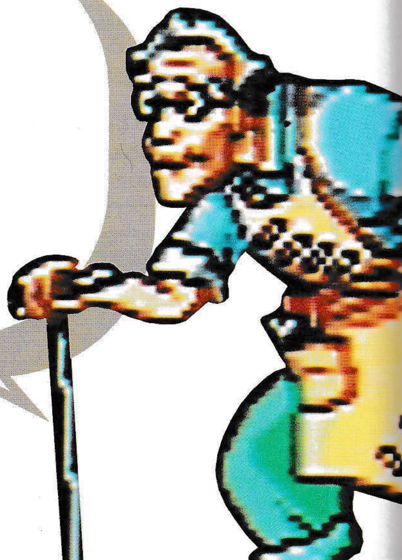
ジョゼットの状態をつかむ

ジョゼットの仕草や言葉使いから、彼女の気持ちを読みとろう

ジョゼットが今どういう状態になっているのかつかめず、不安になる人もいるかもしれません。彼女の状態を知るにはどうすればいいのでしょうか？　ふだんの生活でも相手の様子を見たり、話をしたりすることで人の機嫌や状態を判断できますよね。ジョゼットだってそれは同じ。大丈夫、日頃の振る舞いを見ていればきっと彼女を理解できるはずです。



ジョゼットは
限りなく人間に近い
ギジン。彼女と
“心のふれあい”があれば
全て分かり合えるはずじゃ

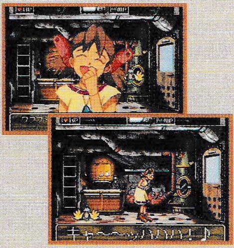


とっても気分屋なジョゼット 彼女の様子を見れば一目瞭然！

ジョゼットは、大きく分けて3つの回路によって制御されています。手足の力、思考力などを司る「能力」。明るさ、正義感などを司る「性格」。そしてその時の気分を表す「感情」の3つです。ここではいちばん簡単に読みとることができる「感情」について、その見方を考えてみましょう。全部で4パターンに別れ、それぞれ顔つきや態度、言葉などから判断できます。

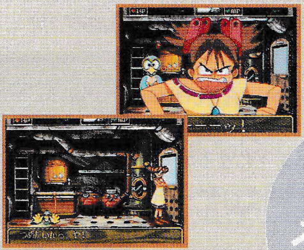
喜び

ウキウキした気持ちを体いっぱいで表現するジョゼット。本来の姿にいちばん近いのでコミュニケーションもスムーズですが、時には度を超して手が付けられなくなることも……。



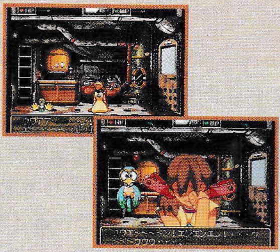
怒り

プレイヤーがあまり理不尽な対応を続けると、ジョゼットはだんだん怒りだしてきます。話しかけても答えてくれなかったり、不満を言ったりで、全体にぶっきらぼうになるのが特徴です。



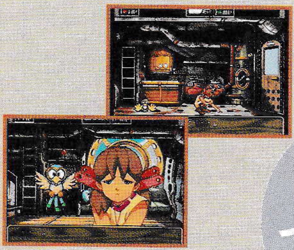
悲しみ

悲しみが高まると、ジョゼットは泣き出してしまいます。座り込んでワンワン泣きだし、話しかけても前に出てきて泣くばかり。立ち姿が泣きそうな顔になってきたら要注意です。



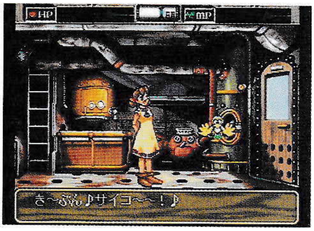
不安

立ち姿が通常のものと変わらないため、気づきにくいのが特徴。話しかけたとき、前に出てきたのに何もしゃべらないで戻ったりし始めたら要注意です。



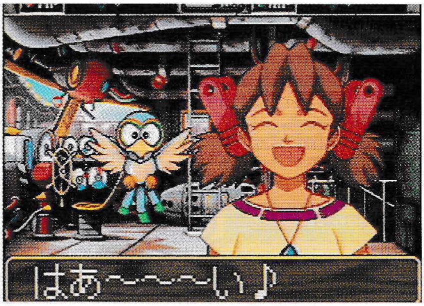
困ったときは……

こんなふうにどの感情も、高くなり過ぎて上限に近くなると、手が付けられない状態になります。ただいずれの場合もほおっておけば話を聞いてくれるようになるので、しばらくやりたいようにやらせてあげれば大丈夫です。



ジョゼットといつも仲良く付き合うには……

何はなくとも大切な会話



こんな困った状態に陥らないためにも、日頃から自分に対する信頼感を高めておくのが大切です。またもし手の付けられない状態になってしまったときも、話を聞いてくれるようになったらどんどん話しかけてジョゼットの話を聞いてあげましょう。会話をすることによって、彼女も少しずつ心を開いてくれるようになってきます。

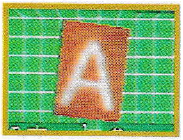
前作に引き続き、ギジンの大好物……プリンで元気百倍

そんな悠長なことは言ってられない、すぐに機嫌を直してもらいたい、というときはひとつだけ方法があります。前作を知っている人ならもうおわかりでしょうが、ギジンなら誰もが目がないスペシャルアイテム、プリンを食べさせてあげましょう。「喜び」以外のときはたちどころに元気になってくれます。

このほかにもいろんな方法があります。
あとは皆さんで自分だけの付き合いかたを
見つけて下さい

アイテム一覧

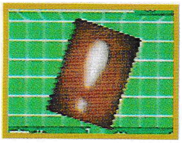
国語の本



全ての本の基本となるブルーランド語を勉強できます。

買い値：500コルロ

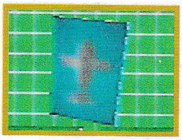
百科事典



一般的な言葉の意味は全てこの中につまっています。

買い値：1000コルロ

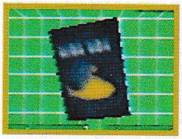
飛行機の本



飛行機についての知識はこの本。

買い値：1000コルロ

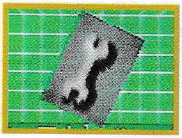
船の本



船は船でも深海漁師用のバイブル。漁師の知識が学べます。

買い値：1000コルロ

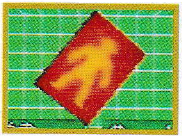
メカマニュアル



船の運転のために必要なエンジンパネルの設定を覚えられます。

買い値：1000コルロ

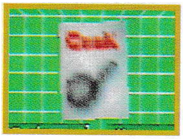
医学書



ジョゼット本人には関係ないですが、大切な友達が病気のときに。

買い値：1000コルロ

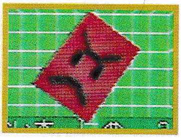
料理の本



料理の作り方が分かりますが、味は保証しかねます。

買い値：500コルロ

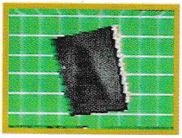
よくない本



たまにはこんな本で視野を広げましょう!?

買い値：3000コルロ

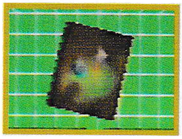
マジテカ伝説



古代マジテカの謎について書かれています。

買い値：1000コルロ

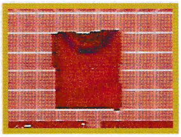
コルロ伝説



コルロ王国を救った1人の英雄について書かれています。

買い値：1000コルロ

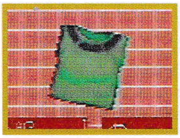
赤い服



攻撃的な、赤い色の服です。

非売品

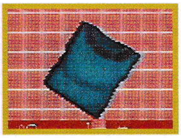
緑の服



スポーティな、緑色の色の服です。

非売品

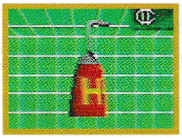
青い服



知的な、青い色の服です。

非売品

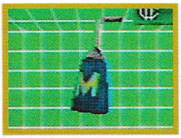
体力オイル



体力が回復し、さらに最大値がアップします。

買い値：100コルロ

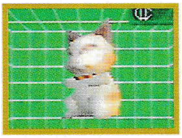
気力オイル



気力が回復し、さらに最大値がアップします。

買い値：100コルロ

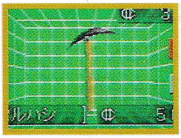
猫ちゃん



お人形の猫ちゃん。お人形で遊ぶと優しい心がはぐくまれます。

買い値：300コルロ

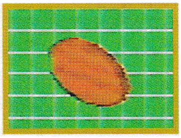
ツルハシ



ツルハシをふって、ロードーのよろこびを味わってみましょう。

買い値：500コルロ

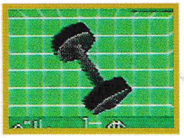
トレー



ウェイトレスの必需品。食べ物ではありません。

買い値：300コルロ

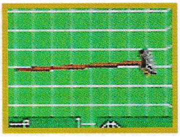
ダンベル



腕の力をつけるにはこれがいちばん。そなえあればうれいなしです。

買い値：500コルロ

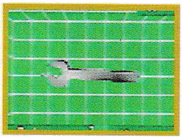
モップ



きれい好きは女の子の基本です。でも動作だけまねてもダメですよ。

買い値：500コルロ

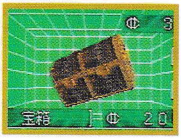
スパナ



スパナといえばボルトを締める道具。どこかに使いそうな所が……。

買い値：500コルロ

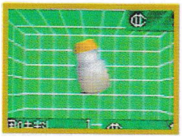
宝箱



あるかもしれないし、ないかもしれない宝箱。準備だけは忘れずに。

買い値：2000コルロ

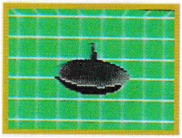
調味料



料理にかかせないものその1。これは料理に味を付ける道具です。

買い値：100コルロ

フライパン



料理にかかせないものその2。これは料理を作る道具です。

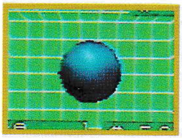
買い値：500コルロ

花たば

いらいらするとストレスがたまるもの。これで心落ちつけてみては。

買い値：500コルロ

水晶



水晶を通して未来を見てみませんか？

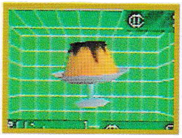
買い値：50000コルロ

ゴキちゃん

みんなに嫌われ者のゴキちゃん。ジョゼットはどうでしょう？

買い値：1000コルロ

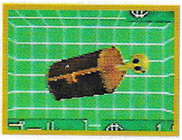
プリン



ジェペット博士の死んだお兄さんも大好きだったそうです。

買い値：300コルロ

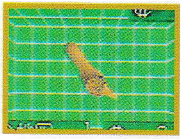
オルゴール



音楽のある生活は、心を安らかにしてくれます。

買い値：1000コルロ

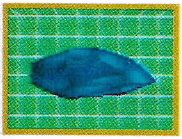
宝の地図



古代マジテカ伝説に関係があるかもしれません。

買い値：3000コルロ

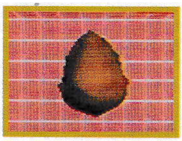
プロトン鉱石



プロトン採掘場でとれるプロトン鉱石。

買い値：500コルロ

コルロの木の実

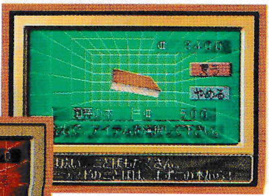


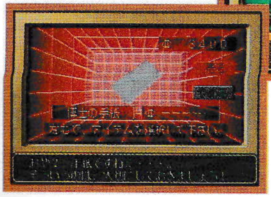
コルロの森の思い出がつまっている大事なアイテムです。

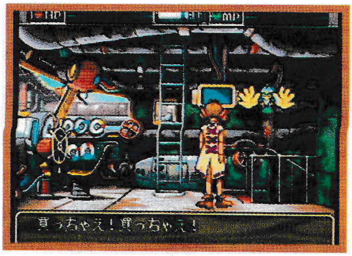
非売品

コンピューターショップの使い方

コンピューターショップの窓口は、ジョゼットとバードが暮らす深海船ドルフィン号のいちばん上の階にあります。ここでアイテムの売り買いを行ったり、簡単な説明を聞くことができます。必要なものがあるときは、ジョゼットをモニターに呼んで買い物をしましょう。







ゲーム序盤はこんな感じ

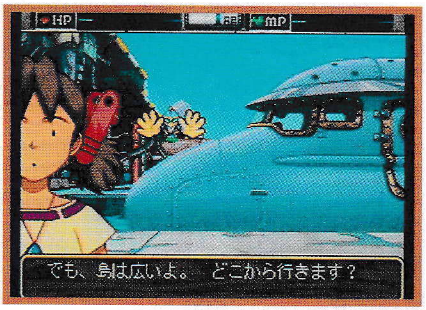
プレイヤーの気分しだいでいろんなことが楽しめちゃうこのＪ２。逆にいえば、はじめは何をしていいのかちょっととまどってしまうかもしれません。ここではゲーム開始直後の流れを紹介してみたいと思います。

いよいよ冒険の始まり始まりぃ

まずは船内でレクチャー

ブルーランドに到着した２人は、プレイヤーに自己紹介してくれた後、簡単な操作説明をしてくれます。それからいよいよゲームスタートです。まずはこれから生活の場となるドルフィン号の船内を、くまなく回ってみましょう。ゲーム中何度もお世話になる設備や、これからの冒険のヒントとなるようなものがたくさんあります。

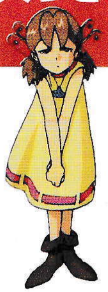
はじめからいろいろなところへ進むことが出来る



ひととおり見終わったら、今度は外に出てみます。今いるメガフロート・ノアも、連絡パイプでつながっているブルーランド本島も、全ての場所に行くことができます。各場所とも、その時の状況に合わせていろいろなイベントが起きる可能性があるので、いちど足を運んだところでも気が向いたら何度も行ってみるとよいでしょう。

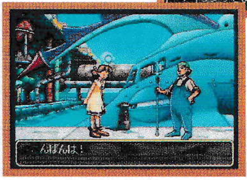
誰も知らない初めての町でバードと2人っきり 早く友達を作ってあげよう

見知らぬ土地へ来て、とっても不安なジョゼットたち。早く友達を見つけてあげたいものです。お隣の1番ピアにいる漁師さんや居酒屋を開くカレンさんなど気のいい人たちはいるのですが、うまく話しかけることができません……。

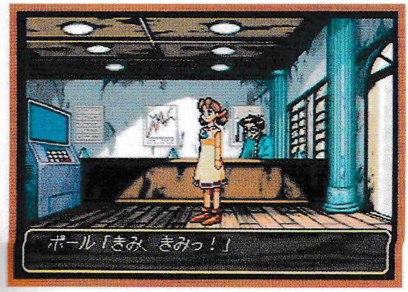


まずは"挨拶"を覚えよう！

深海漁師のフィッシャやカレンさんがいうには、まず挨拶ができなければダメということ。ドルフィン号に帰ってきたジョゼットは何か一生懸命　考え始めます。彼女が質問してきたら、矛盾のないように優しく教えてあげて下さい。ただし挨拶といってもいろんなバリエーションがあるので慎重に。正しく理解してくれたようなら、さっそくみんなのところを回って"挨拶"をしてきましょう。



その後は……

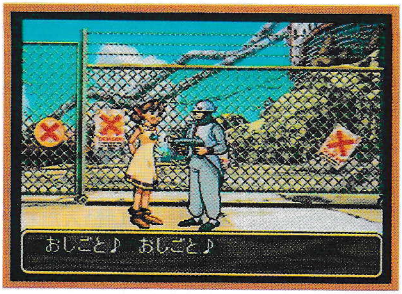


こんな風にいろいろな場所でイベントが進んでいきます。その場で解決するものもあれば、後からヒントとして役立つ情報もあります。それぞれをクリアしていくうちにいつのまにかジョゼットも立派に成長してゆき、新しい展開が開けてくることでしょう。

なんでも質問箱

Q アルバイトはどれがおすすめですか？

A どれもジョゼットにとっていい経験となることばかりなので、ひととおりやっておいた方がいいでしょう。ただお金儲けの面からいうと、取れ高制になっているプロトン採掘場か漁師見習いがいちばん手っ取り早いかもしれません!?

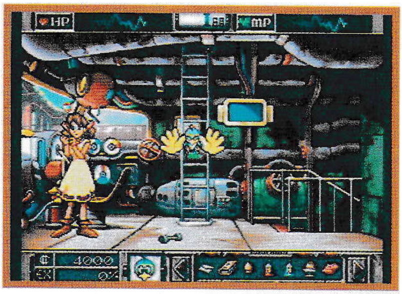


Q 先に進めなくなったときはどうすればいいの？

A そんなときこそジョゼットに話しかけて意見を聞きましょう。物覚えのいい彼女のことだから、あなたが忘れていた重大なヒントを聞き出せるかもしれませんよ。

Q ジョゼットに話しかけられない時があるのはなぜですか？

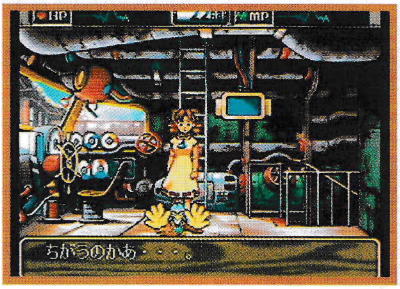
A バードをよく見てみて下さい。きっときみに向かって「待って！」のポーズをしてるんじゃないかな？　彼女が自分で何か考えたり、行動をしようとしている時は、話を聞いてもらえません。



ワンダープロジェクトＪ２公式ガイドブック
12月上旬発売予定　予価980円

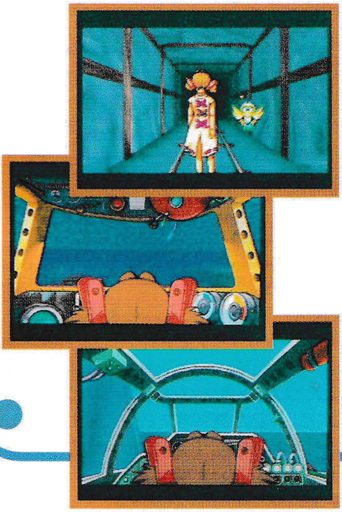
Q いちど覚えてもらったことをやり直すことはできますか？

A やってもいいよ、といった行動を後から禁止することはできますが、一度禁止してしまったことをもう一度してもらうことはできません。どうしてもしてほしい時は、そのアイテムに関する全ての行動を禁止してもう一度教え直してあげて下さい。



３Ｄ画面での操作は……

ゲーム中、３Ｄ画面のフィールドに入ることもあります。ここではあなたが操作の手伝いをするようになります。敵や障害物に当たると修理が必要になるほどのダメージを受けることがありますので注意して下さい。



●陸上での３Ｄ画面

３Ｄスティックで、前に倒すと進み左右で向きを変えます。

●海での３Ｄ画面（Ｒボタンで復帰）

３Ｄスティックは方向を決めるだけで、前進（加速）がＡボタン、減速がＢボタンです。またＺトリガーで深海魚を捕まえる網を発射します。

●空での３Ｄ画面（Ｒボタンで復帰）

海と同様、３Ｄスティックで方向を決めますが、何も押さなくても前に進みます。またＺトリガーで機関砲を発射します。

●STAFF●

企画・制作………(株)エニックス／(株)ギブロ
パブリッシャー……………………福嶋　康博
ゼネラルマネージャー……………富山　徳之
ゲームデザイン……………………米田　喬
アニメディレクション……………杉山　慶一
ジョゼットロジックシステム……富山　徳之
システムプログラム…………………塩谷　博光
3Dシステムプログラム……………加藤　世司
イベントシステムプログラム……小林　賢明
キャラクターデザイン……………山下　明彦
メカデザイン・舞台設定…………佐藤　敬一
レイアウト……………………………橋本　敬史
城前　龍治
美術……………………………………谷口　淳一
作画……………………………………羽山　賢二
金子　昌司
橋本　敬史
城前　龍治
動画……………………………………小林　幸子
富岡　美穂
平出　幸代
OBJ制作………………………………二山　亨子
安齋　美香
小菅　登
江川　圭一
背景制作・演出補佐………………藤岡　英俊
3Dグラフィック……………………崎山　啓之
音楽……………………………………森　彰彦
アニメプロデュース………………飯田　馬之介
キャラクターボイス………………日高　のり子
ゲームプロデュース………………藤本　広貴
脚本・演出・ディレクション……米田　喬

＊このゲームはフィクションであり、ゲームに登場（とうじょう）する人物（じんぶつ）または団体（だんたい）は、実在（じつざい）の人物（じんぶつ）または団体（だんたい）とは全（まった）く無関係（むかんけい）です。

DRAGON QUEST FANCLUB

ドラゴンクエスト
オフィシャル
ファンクラブ
会員募集中

入会特典1　コミュニケーションキット
●君の会員番号と名前入りの会員証
●君の会員番号と名前入りの会員名刺
●オリジナルデザインのDQ特派員ハガキ

入会特典2　会報誌「ドラクエパーティー」
●年3回、会員だけの独占情報が君のもとに届く！
＊その他、楽しい企画が盛りだくさん

●ご入会方法

・申し込み金は1,700円（入会金500円、年会費1,200円、税込）です。
・郵便振替用紙に住所、氏名（フリガナ）、電話番号、生年月日（西暦）、性別を記入の上、お近くの郵便局より申し込み金を下記事務局宛に振り込んで下さい。（郵便振替用紙は郵便局にあります）・手続き後、2ヶ月以内で君の元に「コミュニケーションキット」が届きます。

●お振り込み先

（口座番号）
00100-6-711101
（加入者名）
ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ
詳しくは、下記の電話番号までお問い合わせ下さい。
DQOFC専用電話　03－5352－6488
平日　AM10：00～PM5：00
＊電話番号は正確にお願いします。

氏名にはフリガナを忘れずに！

使用上のご注意

⚠警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠注意

●NINTENDO64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のお願い

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。

●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

●3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

故障・不良品について

お買い上げいただきました製品が正常に作動しなかったり、使用・保管中に故障してしまった場合には、検査の上、下記の用に処理させていただきます。

○当社の責（製造・出荷段階での問題）による不良の場合は、無償にて新品とお取り替えいたします。

○お客様の過失や、長期の使用による故障・破損等、修理が不可能なものについては、希望小売価格にて新品と有償交換します。

○当社では交換用の商品または部品を、商品の発売から2年を基準に保有しております。従いまして発売後2年を経過した商品については交換または修理ができないことがあります（部品はマニュアル・パッケージを含みます）。

故障・不良品をお送り頂く際にはカセットと、故障状況とお客様のご住所・お名前・お電話番号を書いたメモ、有料の場合は代金分の郵便定額小為替をご同封の上、当社ファミコンサービス係までお送り下さい。尚、切手での代金のお支払いは受付ておりません。また、通常の封筒・小荷物等に現金を同封されますと郵便法に触れますので、ご注意下さい。

修理品の発送・お問い合わせは

〒151東京都渋谷区代々木4-31-8
株式会社エニックス７F　ファミリーコンピュータサービス係
TEL03-5352-6466（平日10：00から17：00）
※当社では、ゲームの内容やヒント等についてのお問い合わせには一切お答えしておりません。ゲーム中の情報や、雑誌・ガイドブック等を参考にして下さい。

NINTENDO64

この64(ロクヨン)マークは、任天堂および任天堂よりライセンス許諾を受けているNINTENDO64関連製品に表示されています。

N および NINTENDO64 は任天堂の商標です。
©ギブロ・ミント・エニックス1996 **Licensed by NINTENDO**

株式会社 エニックス
〒151　東京都渋谷区代々木
4丁目31番8号
ＴＥＬ03-5352-6466